

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAAHRAGA DAN
KESEHATAN DALAM MENGATASI KETERBATASAN SARANA
DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE-KECAMATAN SAMIGALUH
KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
Muhamad Toyib
09604224021**

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”** yang disusun oleh Muhamad Toyib, NIM 09604224021 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 28 Mei 2013

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'A. Erlina Listyarini', enclosed within a simple, irregular oval outline. There are some additional scribbles and a dashed line to the right of the signature.

Dra, A.Erlina Listyarini, M.Pd

NIP. 19601219 198803 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'M' followed by a vertical line and some smaller, less distinct characters.

Muhamad Toyib

NIM. 09604224021

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”** yang disusun oleh Muhamad Toyib, NIM 09604224021 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
A.Erlina Listyarini, M.Pd	Ketua / Pembimbing		11/7 2013
Indah Prasetyawati T, M.Or	Sekretaris / Anggota II		11/7 2013
Agus Sumhendartin S, M.Pd	Anggota III		12/7-2013
Subagyo, M.Pd	Anggota IV		10/7 2013

Yogyakarta, Juli 2013
Fakultas Ilmu Keolahrgaan
Dekan



Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP.19600824 198601 1 001

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), maka kerjakanlah sungguh-sungguh urusan yang lain” (Q S. Al Inshirah:6-7)

Tak beratilah suatu cinta, bila tak bisa mencintai dirinya sendiri karena yang terjadi dalam hidup kita adalah suatu pilihan.(Ika Dewi Pratiwi)

Jangan pernah menangisi kegagalan karena dibalik kegagalan terselib keberhasilan yang tertunda.

Nikmati apa yang ada dari pada berkhayal yang tak pasti.(Muhamad Toyib)

Sahabat sejati selalu ada dihati, teman untuk selamanya.(Endank Soekamti Band)

Hidup tak semudah meneguk air, karena hidup adalah suatu proses mencari jati diri.(Ika Dewi Pratiwi)

PERSEMBAHAN

1. Bapak Selo, sebagai sosok Ayah yang telah menasehati, membimbing, dan rela berkorban demi keberhasilan anak-anaknya.
2. Ibu Sujiah, sebagai sosok yang selalu memberikan semangat dan bekal ketika saya kuliah.
3. Nenek Ngatilah sebagai sosok seorang nenek yang selalu memberi arahan kepada saya.
4. Adik-adik saya (Yuli Setyo Wati, Desi Fitri Astuti, Edi Kurniawan) yang selalu menyayangi, mendukung dan memberi semangat terhadap saya.
5. Ika Dewi Pratiwi yang selalu ada dikala senang maupun duka selama 6 tahun” *you encouragement in my live, every step gives color my long road, let our love blossomed until the time separating”*

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN DALAM MENGATASI KETERBATASAN SARANA
DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE-KECAMATAN SAMIGALUH
KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh
Muhamad Toyib
09604224021

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah kurang optimalnya guru dalam menerapkan hakikat kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas guru pendidikan jasmani sekolah dasar tentang kreativitas dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah dasar negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 24 guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dan pengambilan datanya menggunakan angket. Uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil uji validitas 36 butir pernyataan tentang kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo menunjukkan ada 6 butir yang dinyatakan gugur, jadi instrumen yang digunakan tinggal 30 butir pernyataan. Sedangkan hasil uji reliabilitas menyatakan bahwa semua butir dinyatakan reliabel. Selanjutnya hasil perolehan angket dihitung dan dikategorikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tentang kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo secara keseluruhan sangat baik yaitu 13 orang (54%) memiliki kreativitas sangat baik, 9 orang (38%) memiliki kreativitas baik, 2 orang (8%) memiliki kreativitas cukup, sebesar 0% memiliki kreativitas kurang baik dan tidak baik.

Kata kunci : *kreativitas , guru pendidikan jasmani, sarana dan prasarana*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang maha kuasa yang telah memberikan kesempatan hidup bagi saya selalu memberikan kemudahan dan kekuatan serta karunia nikmat yang tak terhitung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “keaktivitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo” bertujuan mengetahui seberapa besar kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini bisa terselesaikan tidak lepas dari kontribusi semua pihak yang telah memberikan kesempatan, do’a, bimbingan, bantuan dan arahan. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA., selaku Rektor yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Amat Komari, M.Si., selaku Kajar Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan rekomendasi dalam penelitian ini.
4. Bapak Sriawan, M.Kes., selaku Kaprodi PGSD Penjas yang telah memberikan rekomendasi dan pembimbing terhadap penelitian ini.

5. Ibu Dra, A.Erlina Listyarini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing dan juga Dosen Penasehat Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama proses skripsi ini dengan penuh sabar dan bijaksana.
6. Seluruh responden penelitian yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk pengambilan data penelitian.
7. Semua pihak terkait yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata ideal. Oleh karena itu penulis selalu terbuka untuk kritik dan saran yang baik terhadap segala kekurangan demi kebaikan penulis dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi ranah pendidikan.

Yogyakarta, 28 Mei 2013

penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori Penelitian	9
1. Hakikat Kreativitas	9
2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani	14
3. Hakikat Sarana dan Prasarana	18
4. Manfaat Sarana dan Prasarana serta Keterbatasan Sarana dan Prasarana	20
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III. METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
C. Populasi Penelitian	25
D. Instrumen dan Pengumpulan Data	27
E. Uji Coba Instrumen	30
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan	

Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Keseluruhan	36
2. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan Dalam Melihat Masalah.....	38
3. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan Menciptakan Ide	40
4. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan Menerapkan Hal-hal Baru	42
B. Pembahasan	44
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	46
A. Kesimpulan	46
B. Implikasi	46
C. Keterbatasan Penelitian	46
D. Saran-saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Subjek penelitian	26
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh	28
Tabel 3. Pembobotan skor opsi/jawaban	29
Tabel 4. Uji Validitas dari Variabel Penelitian Ujicoba Angket.....	32
Tabel 5. Pengkategorian instrumen.....	35
Tabel 6. Penghitungan normatif kategorisasi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor keseluruhan	36
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor keseluruhan	37
Tabel 8. Penghitungan normatif kategorisasi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan dalam Melihat Masalah.....	38
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru dalam melihat masalah.....	39
Tabel 10. Penghitungan Normatif Kategorisasi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan menciptakan ide	40
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menciptakan ide	41
Tabel 12. Penghitungan normatif kategorisasi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi	

keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Olahraga dan Kesehatan menerapkan hal-hal baru	42
---	----

Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru penjas olahraga dan kesehatan menerapkan hal-hal baru	43
-----------	---	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.	Diagram batang Faktor kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo faktor keseluruhan 38
Gambar 2.	Diagram batang Faktor kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo faktor kemampuan guru penjas olahraga dan kesehatan dalam melihat masalah 40
Gambar 3.	Diagram batang Faktor kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo faktor kemampuan guru penjas dalam menciptakan ide 42
Gambar 4.	Diagram batang Faktor kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo faktor kemampuan guru penjas olahraga dan kesehatan menerapkan hal-hal baru 44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Uji Coba Instrumen	52
Lampiran 2. Hasil Analisis Data Uji Coba Instrumen	56
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	58
Lampiran 4. Hasil Analisis Data Penelitian	61
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap orang dalam menjalani kehidupan. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan perilaku manusia secara intelektual untuk menguasai ilmu pengetahuan, secara emosional untuk menguasai diri dan secara moral sebagai pendalaman dan penghayatan nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Menurut Soekidjo Notoatmojo (2003: 16), pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan bermaksud mengembangkan segala potensi yang dimiliki individu secara alami yang sudah dimiliki. Potensi yang sudah ada apabila tidak dikembangkan maka akan menjadi sumber daya yang terpendam tanpa dapat dilihat dan dirasakan oleh orang lain. Untuk itu perlu diberi berbagai kemampuan dalam pengembangan berbagai hal seperti konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab, dan keterampilan.

Pendidikan adalah kegiatan kemanusiaan atau disebut sebagai kegiatan memanusiakan manusia. Pendidikan membuat manusia membuka diri terhadap perkembangan dunia yang semakin hari semakin maju dan lebih menuntut seseorang agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Melalui pendidikan manusia akan lebih bermartabat, berkarakter, terampil, dan memiliki tanggung jawab terhadap sistem sosial sehingga akan lebih baik, aman dan nyaman. Menurut Presiden RI (2003: 1), tentang sistem pendidikan nasional, mendefinisikan pendidikan sebagai salah satu usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan.

Sugiyono dalam Harsuki (2003: 97) mengungkapkan bahwa “pendidikan sekolah dasar merupakan satu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya”, sehingga peningkatan mutu pendidikan harus dimulai dengan peningkatan mutu disekolah dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pondasi dari pendidikan formal yang ada.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik. Dinyatakan pula bahwa tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman (Presiden RI, 2003: 2)

Peran pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga. Secara sistematis hal tersebut merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penghayatan nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki tujuan pembelajaran yaitu siswa meningkat seiring pertumbuhan dan perkembangan dalam penguasaan aktivitas jasmani, tingkat kesegaran jasmani, dan kemajuan prestasi.

Keberhasilan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas sumber daya manusia seorang guru memiliki peran yang cukup penting. Guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar merupakan tangan pertama yang menyentuh anak didik, dengan demikian guru pendidikan jasmani memiliki peran penting bagi terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas, terutama upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui pendidikan jasmani. Dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai seorang pendidik banyak hal yang harus dikerjakan, salah satu yang harus dikerjakan oleh seorang guru dengan tugas utamanya mengajar dan mendidik adalah usaha seorang guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani dengan gerak sebagai objek utama dalam proses pembelajarannya memiliki banyak kendala. Persoalan ini dikarenakan dalam pendidikan jasmani memiliki media pembelajaran dan berbagai cabang olahraga, dengan demikian faktor utama yang menjadi kendala adalah terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah. Akan tetapi sebagai seorang pendidik tidak boleh menyerah dengan keadaan yang ada sehingga harus mampu menciptakan kreativitas sebagai upaya mensiasati keterbatasan sarana dan prasarana yang menghambat proses pembelajaran. Melalui pendidikan jasmani anak didik akan memperoleh berbagai pengalaman, terutama yang sangat erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan, berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, membiasakan hidup sehat, pengetahuan, dan pemahaman terhadap sesama manusia.

Berdasarkan pengamatan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Samigaluh Kulon Progo pada hari Selasa 26 Februari 2013, menunjukkan bahwa Guru Pendidikan Jasmani kurang kreatif dalam memberikan materi pembelajaran

kepada peserta didik kelas V dalam mengajarkan permainan bola besar. Guru pendidikan jasmani memberikan permainan bolavoli untuk anak usia kelas atas akan tetapi dalam memberikan pengajaran guru kurang kreatif terbukti bahwa dalam memberikan pemanasan guru pendidikan jasmani hanya monoton saja. Model pembelajaran lama masih sangat menyelimuti dan digunakan. Guru pendidikan jasmani hanya memberikan sedikit penguluran dan pemanasan dengan aba-aba dari guru bukan memberikan permainan sederhana yang memicu siswa untuk bergerak secara aktif dan memberikan kebebasan pada peserta didik dimana yang nanti arahnya pada permainan bolavoli.

Proses pembelajaran pada saat ini, guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut juga kurang kreatif. Guru tidak dapat memodifikasi hal-hal yang dapat membuat peserta didik senang dengan materi yang diberikan dimana guru hanya menggunakan satu bola untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru pendidikan jasmani hanya memberikan sedikit contoh pada anak-anak didik dan selanjutnya hanya dibiarkan bermain sendiri dengan lapangan yang sudah dimodifikasi, hal tersebut membuat anak menunggu mendapatkan giliran untuk bermain. Hal semacam ini membuat proses pembelajaran tidak efisien dan efektif karena guru pendidikan jasmani tidak dapat menggunakan waktu dengan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang diberikan. Selain itu penelitian berkenaan dengan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi minimnya sarana dan prasarana juga belum diketahuinya kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo sehingga penting halnya penelitian ini menjadi acuan untuk menjadi wawasan

bagaimana seorang guru pendidikan jasmani mensiasati minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah. Proses pembelajaran pendidikan jasmani kurang berjalan efektif apabila tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang menunjang yaitu alat dan fasilitas. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai diharapkan guru pendidikan jasmani dapat menyampaikan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan kebutuhan, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai secara optimal. Keadaan sarana dan prasarana tidak lengkap untuk menyampaikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, maka guru diharapkan kreatif dalam menciptakan ide-ide baru serta dapat memodifikasi sarana dan prasarana.

Menghadapi kendala-kendala dan masalah yang ada kaitannya dengan keterbatasan sarana dan prasarana, guru pendidikan jasmani dapat melakukan modifikasi serta membuat peralatan-peralatan yang sederhana sebagai media untuk bermain. Sebagai usaha meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, seorang guru pendidikan jasmani diharapkan dapat menciptakan suasana yang kondusif, terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal haruslah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses pendidikan tetap berjalan dengan baik. Demikian pula dengan pendidikan jasmani, sebagai pendidikan yang pelaksanaannya bersifat praktek, harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai sesuai dengan cabang olahraga yang diajarkan.

Dari uraian di atas memberikan gambaran betapa pentingnya pendidikan jasmani di Sekolah Dasar untuk diberikan, walaupun banyak sekali kendala yang harus dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala yang harus dihadapi oleh seorang guru pendidikan jasmani adalah minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya masalah yang terkait dengan sarana dan prasarana pendidikan jasmani, guru tidaklah harus bersikap pasrah atau menerima keadaan yang ada namun guru harus dapat menyikapi dan mengatasinya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memunculkan dan mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan ide-ide yang berguna dalam proses pembelajaran baik dengan melakukan modifikasi terhadap sarana dan prasarana atau memanfaatkan sarana prasarana yang ada secara optimal. Guru dapat memodifikasi sarana dan prasarana dengan apa yang ada disekitarnya atau dapat pula menggunakan sarana dan prasarana lain yang fungsinya sama sebagai pengganti sarana prasarana yang sebenarnya, atau dengan usaha lain yang sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang diharapkan atau lebih baik lagi dan berjalan sebagaimana mestinya.

Besarnya tuntutan terhadap guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar agar dapat menciptakan kreativitas sebagai upaya menyiasati permasalahan sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang upaya guru pendidikan jasmani mengembangkan kreativitas memodifikasi sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo sebagai upaya pencapaian peningkatan mutu pendidikan melalui pendidikan jasmani.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo
2. Minimnya sarana dan prasarana tidak menghambat kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo
3. Belum diketahuinya kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada “Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Seberapa besar kreativitas Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana

dan prasarana pendidikan jasmani Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dan gambaran bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam usaha mengatasi masalah yang terkait dengan sarana dan prasarana pendidikan jasmani

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah

b. Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan terutama bagi guru pendidikan jasmani dalam usahanya mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani

c. Bagi lembaga sekolah

Setelah diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan dasar bagi lembaga-lembaga sekolah untuk dapat mengambil kebijakan yang relevan, sebagai bentuk upaya nyata untuk meningkatkan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Penelitian

1. Hakikat Kreativitas

Menurut Utami Munandar (1990:8), kreativitas adalah: kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Seluruh produk yang diciptakan tidaklah harus baru semua tetapi bisa penggabungan antara yang sudah ada dan yang baru serta unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Yang dimaksud dengan unsur-unsur yang sudah ada adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya. Termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya baik selama di bangku sekolah maupun yang dipelajari dalam keluarga dan dalam masyarakat.

Kreativitas merupakan masalah yang selalu menarik perhatian dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Jika dibahas secara mendalam kreativitas merupakan suatu permasalahan yang harus diselesaikan dan dipertimbangkan agar semua dapat tercapai dengan baik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada. Namun, kreativitas juga berarti menciptakan sesuatu yang baru yang sudah ada. Kreativitas berbanding lurus dengan antusiasme dan gairah, ketika kita merasa antusias dengan apa yang dilakukan, maka lebih mudah kreativitas-kreativitas itu muncul.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1994:4), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan belum dikenal pembuatannya sebelumnya. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal baru, berarti dan bermanfaat.

Menurut Poerwodarminto (1994: 60), kreatif adalah: memiliki daya cipta, atau pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau perihal berkreasi. Kreativitas terdiri dari 2 unsur yaitu: (1). Kefasihan yang ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan cepat. (2). Keluwesan yang pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan untuk

memecahkan suatu masalah. Kreativitas juga dapat dianggap sebagai kemampuan untuk menjadi seorang pendengar yang baik, yang mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri.

Menurut Poerwodarminto (1994:526), kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, atau kemampuan untuk mencipta. Jadi kreativitas adalah kemampuan berpikir untuk meraih hasil-hasil yang variatif dan baru, serta memungkinkan untuk diaplikasikan baik dalam bidang keilmuan, kesenian, pendidikan maupun bidang kehidupan lain yang ada dalam keseharian.

Menurut David Campbell (1996:27), ciri pokok orang kreatif adalah:

- a. Kelincahan berpikir dari segala arah adalah untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambang-lambang, kata-kata, angka-angka, dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tidak biasa antara ide-ide, gagasan-gagasan dan sebagainya. Berpikir ke segala arah (*convergent thinking*) adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi dan mengumpulkan berbagai arah, mengarahkan fakta itu pada masalah atau perkara yang dihadapi.
- b. Kelincahan mental berpikir ke segala arah (*conceptual flexibility*) adalah kemampuan untuk berpikir secara spontan mengganti cara pandang, pendekatan, dan kerja yang tidak selesai.

Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar (1990:71), sebagai berikut:

- a. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni
- g. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
- h. Mempunyai rasa humor yang luas
- i. Mempunyai daya imajinasi
- j. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Dalam pedoman diagnostik potensi peserta didik (Depdiknas 2004:19)

disebutkan ciri-ciri kreativitas antara lain :

- a. Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa
- b. Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan permasalahan
- c. Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar
- d. Tidak terlambat mengemukakan pendapat
- e. Berani mengambil resiko
- f. Suka mencoba
- g. Peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungannya

Menurut Sund yang dikutip oleh Slameto (1995:147), ciri-ciri kreatif sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- h. Berpikir fleksibel
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Menurut Moore yang dikutip oleh Sodik A. Kuntoro (1992:16), ada 4 macam ciri utama kreativitas yaitu : *problem sensitivity*, *idea fluency*, *flexibility* dan *originality*. Keempat ciri utama ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Sensivitas terhadap masalah (*problem sensitivity*)
Menunjuk pada kemampuan untuk melihat masalah secara tajam, orang yang kreatif memiliki kekuatan yang tajam melihat masalah, situasi dan tantangan yang tidak diperhatikan orang lain.
- b. Kelancaran ide (*idea fluency*)
Kemampuan untuk menciptakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan masalah. Orang yang kreatif memiliki kemampuan menciptakan atau mengemukakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan.
- c. Kelenturan pemikiran (*idea flexibility*)
Menunjukkan kemampuan memindah ide (pemikiran), meninggalkan satu kerangka berpikir untuk kerangka berpikir yang lain, untuk mengganti suatu pendekatan dengan pendekatan lain.

- d. Keaslian pemikiran (*idea originality*)
Menunjukkan pada kemampuan menciptakan pemikiran atau ide-ide yang baru, imajinatif, original, dan berbeda dengan ide-ide pemecahan masalah yang lama serta lebih terbuka terhadap ide-ide baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas sebagai berikut:

- a. Mempunyai kemampuan menciptakan ide-ide sebagai upaya pemecahan masalah dalam pendidikan jasmani. Maksudnya, guru membuat atau memodifikasi alat, perkakas dan fasilitas dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- b. Terbuka terhadap hal-hal baru dalam pendidikan jasmani. Maksudnya, guru selalu mengikuti perkembangan pendidikan jasmani melalui media cetak dan elektronik.
- c. Mempunyai kemampuan melihat masalah dalam pendidikan jasmani. Maksudnya, guru mengembangkan potensi daerah untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode yang mudah dan menarik perhatian peserta didik.

Seto (2004:20), menyebutkan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

- a. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*attitude*)
 - 1) Keterampilan berpikir lancar
 - a) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan.
 - b) Memberikan banyak cara (saran) untuk melakukan berbagai hal.
 - c) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - 2) Keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*)
 - a) Menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan bervariasi
 - b) Dapat melihat sesuatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
 - c) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran
 - 3) Keterampilan berpikir
 - a) Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik

- b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
 - c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
- 4) Keterampilan memperinci (elaborasi)
 - a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
 - b) Menambah atau memperinci detail-detail dan suatu objek gagasan atau situasi sehingga lebih menarik
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi)
 - a) Menentukan patokan menilai sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, suatu tindakan bijaksana
 - b) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka
 - c) Tidak hanya menentukan gagasan tetapi juga melaksanakannya
- b. Ciri-ciri efektif (*non aptitude*)
 - 1) Rasa ingin tahu
 - a) Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
 - b) Mengajukan banyak pertanyaan
 - c) Selalu memperhatikan orang objek dan situasi
 - d) Peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti
 - 2) Bersifat imajinatif
 - a) Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi
 - b) Menggunakan hayalan tetapi mengetahui antara hayalan dan kenyataan
 - 3) Merasa tertantang oleh kemajuan
 - a) Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit
 - b) Merasa tertantang oleh situasi yang rumit
 - c) Lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit
 - 4) Sifat berani mengambil resiko
 - a) Berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar
 - b) Tidak takut gagal atau mendapat kritik
 - c) Tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak kompensional atau yang kurang berstruktur
 - 5) Sifat menghargai
 - a) Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup
 - b) Menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

Dari uraian tentang kreativitas dan ciri-cirinya di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang kreatif memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Kemampuan melihat masalah yang timbul di sekitarnya
- b. Mampu menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah tersebut
- c. Terbuka terhadap hal-hal yang baru

Dengan memasuki situasi pendidikan formal, dapat diperkirakan akan terjadi perubahan-perubahan tertentu pada anak. Ia harus patuh pada tuntutan tokoh otoritas baru yaitu guru. Selama di sekolah guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian emosional dan sosial anak dan terhadap perkembangan kepribadiannya. Sehubungan dengan perkembangan intelektual, pada semua jenjang pendidikan guru merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil guna (efektif), terutama pada tingkat sekolah dasar.

2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Menurut Oemar Hamalik (2008:8-9), guru adalah :suatu jabatan profesional, yang memiliki peranan dan kompetensi profesioanal. Pendidikan guru adalah pendidikan profesioanal, yang terdiri dari kategori : pendidikan *pre-service*, pendidikan *in-service*, pendidikan berlanjut, pendidikan lanjutan, dan pengembangan staf. Berdasarkan pada kebijaksanaan nasional dalam bidang pendidikan, yakni pemerataan kesempatan belajar, peningkatan relevansi pendidikan sesuai dengan tuntutan pembangunan, peningkatan mutu pendidikan, serta efisiensi efektivitas pendidikan.

Guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik dan psikomotorik. Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh seseorang tanpa memiliki keahlian sebagai guru. Untuk menjadi seorang guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi seorang guru yang profesional yang harus menguasai seluk beluk pendidikan.

Menurut Oemar Hamalik (2008:9-10), peran guru adalah :

- a. Sebagai fasilitator, yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- b. Sebagai pembimbing, yang membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai penyedia lingkungan, yang berupaya menciptakan lingkungan yang menantang siswa agar melakukan kegiatan belajar.
- d. Sebagai komunikator, yang melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat.

- e. Sebagai model yang mampu memberikan contoh yang baik kepada siswanya agar berperilaku baik.
- f. Sebagai evaluator, yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar siswa.
- g. Sebagai inovator, yang turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaruan kepada masyarakat.
- h. Sebagai agen moral dan politik, yang turut membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang upaya-upaya pembangunan.
- i. Sebagai agen kognitif, yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
- j. Sebagai manajer, yang memimpin kelompok siswa dalam kelas sehingga proses pembelajaran berhasil.

Disamping itu setiap guru juga harus mempunyai kemampuan kepribadian dan kemampuan bermasyarakat, yang turut menunjang pelaksanaan kemampuan profesional dalam belajar.

Menurut Aip Syarifuddin (1991:4), pendidikan jasmani adalah: terjemahan dari “*physical education*” yang digunakan di Amerika. Makna dari pendidikan jasmani adalah pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha untuk mendewasakan anak melalui upaya pengajaran dan latihan. Jadi pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Engkos Kosasih (1994:2), pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk isi dan arah menuju kebulatan kepribadian yang sesuai cita-cita manusia. Sikap tindakan dan karya ini tentunya sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat pada umumnya, antar lain tertanamnya pribadi yang saling menghormati, menyayangi, dan dapat berguna bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Menurut Presiden RI (2003:2) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara

organik, intelektual, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Di bagian lain

Menurut Gordon yang dikutip E. Mulyasa (2005: 38-39), beberapa aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut:

- a. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam bidang kognitif. Misalnya seorang guru mengetahui cara melakukan identifikasi kebutuhan belajar dan bagaimana melakukan pembelajaran terhadap peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
- b. Pemahaman (*understanding*) yaitu kedalaman kognitif dan efektif yang dimiliki oleh individu. Misalnya seorang guru yang akan melaksanakan pembelajaran harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi peserta didik agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.
- c. Kemampuan (*skill*) yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya kemampuan guru dalam memilih dan membuat alat peraga sederhana untuk memberi kemudahan belajar kepada peserta didik.
- d. Nilai (*value*), yaitu suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Misalnya standar perilaku guru dalam pembelajaran.
- e. Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang, tidak senang atau suka, tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar.
- f. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu.

Tujuan umum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar adalah memacu pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat. Menurut Engkos Kosasih (1994 : 3-4), tujuan pendidikan jasmani secara keseluruhan antara lain:

- a. Memacu perkembangan dan aktivitas sistem: peredaran darah, pencernaan, pernapasan, dan persyarafan
- b. Memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi, dan berat badan
- c. Menanamkan nilai-nilai disiplin, kerja sama, sportivitas, tenggang rasa
- d. Meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani
- e. Meningkatkan kesegaran jasmani
- f. Meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani

- g. Menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani

Menurut Presiden RI (2005: 5-6), bahwa guru sebagai tenaga kerja profesional yang dalam pelaksanaan pekerjaannya berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme
- b. Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia
- c. Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang tugas
- d. Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas
- e. Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan
- f. Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja
- g. Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat
- h. Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan
- i. Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru

Menurut Agus S. Suryobroto (2001:28), guru pendidikan jasmani yang efektif dan efisien adalah sebagai berikut :

- a. guru tidak mudah marah
- b. guru memberikan penghargaan pujian pada siswanya
- c. guru berperilaku yang mantap
- d. waktu untuk pengelolaan kelas tidak banyak
- e. kelas teratur dan tertib
- f. kegiatan bersifat akademis
- g. guru kreatif dan hemat tenaga
- h. siswa aktif dan kreatif

Guru pendidikan jasmani adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang membutuhkan suatu keahlian khusus. Guru pendidikan jasmani sebagai orang profesional harus memiliki kemampuan dasar setiap cabang olahraga yang diajarkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Menurut Aip Syarifuddin

(1991: 4), pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan pengembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan, dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hakikat kreativitas dan hakikat guru pendidikan jasmani yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru pendidikan jasmani adalah kemampuan guru pendidikan jasmani dalam mencipta atau berkreasi untuk memecahkan atau mengatasi masalah yang ada atau muncul dengan ide-ide yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

3. Hakikat Sarana dan Prasarana

Agus S. Suryobroto (2004: 4), mendefinisikan sarana dan prasarana olahraga dalam pendidikan jasmani sebagai berikut :

- a. Sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah kemana-mana bahkan dibawa oleh siswa. Misalnya bola, raket, pemukul, tongkat, balok, dan lain-lain.
- b. Prasarana atau perkakas dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah (semi permanen) tetapi berat dan sulit. Misalnya matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, meja tenis meja dan lain-lain.
- c. Prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen (tidak dapat dipindah) misalnya lapangan (sepakbola, bolavoli, bolabasket, tenis lapangan, bulutangkis) aula (*hall*) kolam renang dan lain-lain.

Menurut Hartati Sukirman dkk (2005: 28), sarana adalah semua fasilitas yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar yang baik yang bergerak maupun tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien. Menurut Soepartono (2000: 5), prasarana olahraga sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifatnya adalah susah untuk dipindahkan. Sedangkan

menurut Mochamad Djumidar A. Widjaya (2004: 173), dalam upaya menarik siswa usaha suatu pembelajaran atletik perlu diadakannya alat-alat yang berwarna warni. Seperti warna merah, hijau, biru, hitam, dan lain sebagainya. Seperti bendera start berwarna kuning dengan kotak-kotak hitam, nomor dada berwarna hijau muda, tiang lompat tinggi berwarna biru. Dengan berbagai warna diharapkan dapat memberikan semangat pada siswa.

Menurut Soepartono (2000: 6), istilah sarana olahraga adalah terjemahan dari facilities pembelajaran pendidikan yaitu suatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan pendidikan jasmani. Selanjutnya sarana juga dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani mudah dipindah bahkan mudah dibawa oleh pemakai.

Menurut Ratal Wirjasantosa (1984: 157), prasarana atau perkakas adalah perlengkapan yang kurang permanen dibandingkan fasilitas. Misalnya bangku swedia, peti lompat, kuda-kuda, palang sejajar, palang tunggal, matras, dan lain-lain. Menurut E. Mulyasa (2005: 43), setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan yang lain, bahan habis pakai serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 64-78), persyaratan sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani sebagai berikut :

- a. Aman
Unsur keamanan merupakan unsur paling pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani, artinya keamanan dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan prioritas utama sebelum unsur lain.
- b. Mudah dan murah
Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar memenuhi persyaratan kemudahan dan kemurahan. Maksudnya adalah sarana dan prasarana tersebut mudah didapat, disiapkan, diadakan, dan jika membeli tidaklah mahal harganya, namun juga tidak mudah rusak.
- c. Memacu untuk bergerak
Dengan adanya sarana dan prasarana pendidikan jasmani maka siswa akan lebih aktif dalam melakukan gerakan.
- d. Sesuai dengan kebutuhan

Dalam menyediakan sarana dan prasarana hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada saat pembelajaran.

- e. Sesuai dengan tujuan
Sarana dan prasarana hendaknya sesuai dengan tujuannya, maksudnya jika sarana dan prasarana tersebut akan digunakan untuk mengukur kekuatan yang sesuai dengan tujuan tersebut.
- f. Sesuai dengan lingkungan
Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah.

Dari beberapa pengertian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sarana adalah benda atau segala sesuatu yang mudah dipindah-pindah serta mudah dibawa ke mana-mana. Sedangkan prasarana adalah benda atau segala sesuatu yang mempunyai sifat semi permanen (mudah dipindah) dan permanen (sulit dipindah-pindah).

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pendidikan jasmani tidak dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam pembelajaran bila tidak memiliki sarana dan prasarana dan fasilitas yang memadai, mengingat hampir semua materi memerlukan berbagai jenis sarana dan prasarana atau fasilitas yang berbeda-beda.

4. Manfaat Sarana dan Prasarana serta Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1983:11), sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam arti secara luas adalah kelengkapan-kelengkapan yang harus dipenuhi oleh suatu sekolah untuk kepentingan serta keperluan pelajaran pendidikan jasmani pada sekolah tersebut, seperti gedung olahraga serbaguna yang dapat digunakan oleh semua cabang olahraga baik pada waktu musim penghujan maupun pada waktu musim kemarau atau panas.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 5), manfaat sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai berikut:

- a. Dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan siswa, karena siswa bersikap, berpikir, dan bergerak. Dalam hal ini dengan adanya sarana dan

prasarana dapat lebih memotivasi siswa dalam bersikap, berpikir, dan melakukan aktivitas jasmani atau fisik.

- b. Gerakan lebih mudah atau lebih sulit. Dengan sarana dan prasarana dapat memudahkan gerakan yang sulit, contoh: giling lenting lebih mudah dibantu dengan peti lompat dibanding dengan tanpa menggunakan peti lompat. Sebaliknya dalam kaitannya mempersulit gerakan yang mudah, sebagai contoh: secara umum melakukan gerakan awal tanpa alat lebih mudah dibanding dengan menggunakan alat.
- c. Dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan. Contoh: seberapa tinggi siswa dapat melakukan lompat tinggi, maka diperlukan tiang dan mistar lompat tinggi.
- d. Menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih tertarik menggunakan alat yang diberikan hiasan atau warna yang menarik daripada lazimnya. Contoh: lenbing yang dikasih ekor akan menghasilkan lemparan yang menarik dibandingkan tanpa ekor.
- e. Keterbatasan sarana dan prasarana olahraga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Permasalahan pendidikan jasmani di sekolah sangat beranekaragam, salah satunya adalah masalah kekurangan sarana dan prasarana olahraga yang dapat mendukung berjalannya pengajaran. Hal ini berkaitan dengan materi yang diajarkan di sekolah dasar maka sarana dan prasarana beraneka ragam pula. Tanpa didukung sarana dan prasarana yang memadai maka proses pembelajaran akan terhambat dan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Masalah tersebut harus cepat ditangani oleh pihak yang bersangkutan diantaranya ialah semua pihak yang ada di sekolah, baik kepala sekolah, guru, siswa, dan lembaga yang terkait. Maka dari itu dalam menghadapi permasalahan yang ada, guru pendidikan jasmani harus memiliki kreativitas untuk memunculkan ide-ide baru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya dan siswa menjadi lebih aktif.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sarana dan prasarana yang ada harus mencakup semua hal-hal yang dibutuhkan dalam pendidikan jasmani. Menurut Oemar Hamalik (2009: 702), ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu meliputi:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, *eksplorasi* gerak, keterampilan *lokomotor non-lokomotor*, dan *manipulatif*, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam *aerobic* serta aktivitas lainnya
- e. Aktifitas air meliputi permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air dan renang serta aktivitas lainnya
- f. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik atau karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung
- g. Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat serta memilih makanan dan minuman yang sehat

Jadi dalam penggunaan sarana dan prasarana yang baik akan mempermudah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi yang seharusnya sulit, sehingga sarana dan prasarana yang digunakan dapat bermanfaat sebagai mana mestinya. Manfaat sarana dan prasarana juga akan dirasakan oleh siswa yang mendapatkan materi karena siswa akan lebih senang bergerak.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Astri Nurvidya Mandasari (2008) yang berjudul *Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Olahraga di SMA N se-Sleman Barat*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 guru pendidikan jasmani yang ada di daerah Sleman Barat. Penelitian tersebut memiliki kreativitas dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dengan kategori 4 guru (40%) memiliki kreativitas baik, sebanyak 5 guru (50%) memiliki kreativitas kurang baik dan 1 orang atau (10%) memiliki kreativitas sedang. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori dapat disimpulkan

kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana olahraga seimbang pada dua kategori, yaitu baik dan kurang baik. Analisis berdasarkan setiap sub variabel sebagai berikut :

1. Kemampuan melihat masalah dalam pendidikan jasmani termasuk pada kategori baik sebanyak 3 guru (30%), kategori sedang 4 guru (40%) dan kategori kurang baik 3 guru (30%)
2. Kemampuan menciptakan ide-ide sebagai upaya pemecahan masalah dalam pendidikan jasmani termasuk pada kategori baik yaitu 4 guru (40%), kategori sedang sebanyak 2 guru (20%) dan 4 guru (40%) kategori kurang baik
3. Terbuka pada hal-hal baru sebanyak 1 guru (10%) sangat baik, kategori baik 2 orang atau (20%), kategori sedang 4 guru (40%), kategori kurang baik sebanyak 3 guru (30%)

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan yang ada di sekolah. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya sebagai pelengkap atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak bergerak. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu ruang, fisik anak, perkembangan, dan pertumbuhan anak. Anak diharapkan terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan dapat menyumbang kesehatan pada fisik dan mentalnya melalui pendidikan jasmani.

Terbatasnya sarana dan prasarana atau alat maupun fasilitas olahraga di sekolah menuntut guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus memiliki banyak ide untuk memunculkan hal-hal yang baru maupun mampu

memodifikasi sarana prasarana yang ada. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dituntut kreativitasnya agar materi pelajaran tetap dapat disampaikan dan dapat diterima oleh anak didik. Kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilihat dari kemampuan yang dimilikinya, kemampuan tersebut dapat dilihat ketika guru pendidikan jasmani melihat sebuah masalah yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani dengan melihat masalah yang ada akan berusaha menciptakan atau memberi ide-ide untuk memecahkan masalah. Seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seharusnya terbuka terhadap hal-hal baru yang dianggapnya lebih efektif dan efisien digunakan untuk mengajar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif karena bermaksud untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu kejadian tertentu dan berusaha memberi gambaran tentang kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dan pengambilan datanya menggunakan angket yang diberikan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana prasarana pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. Kreativitas guru pendidikan jasmani adalah kemampuan guru pendidikan jasmani dalam mencipta atau berkreasi untuk memecahkan atau mengatasi masalah yang ada atau muncul dengan ide-ide yang dapat memecahkan permasalahan tersebut. Sarana atau alat adalah benda atau segala sesuatu yang mudah dipindah-pindah serta mudah dibawa kemana-mana sedangkan prasarana adalah benda atau segala sesuatu yang mempunyai sifat semi permanen (mudah dipindah) dan permanen (sulit dipindah).

C. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2008:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda yang berpengaruh, dan juga populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006:108), populasi adalah keseluruhan subjek. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Subjek penelitian ini adalah sebanyak 24 guru pendidikan jasmani di sekolah dasar negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo.

Penelitian ini populasinya adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. Berikut nama-nama Sekolah Dasar yang dijadikan penelitian:

Tabel 1. Subjek penelitian

No	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Guru
1.	SDN Kebonharjo	1
2.	SDN Jumblangan	1
3.	SDN Bendo	1
4.	SDN Balong 1	1
5.	SDN Balong 2	1
6.	SDN Banjarsari	1
7.	SDN Kalirejo	1
8.	SDN Pagerharjo	1
9.	SDN Ngaliyan	1
10.	SDN Ngargosari	1
11.	SDN Samigaluh 1	1
12.	SDN Samigaluh 2	1
13.	SDN Menggermalang	1
14.	SDN Kemiriombo	1
15.	SDN Madigondo	1
16.	SDN Sulus	1
17.	SDN Sidoharjo	1
18.	SDN Tukharjo	1
19.	SDN Klepu	1
20.	SDN Purwoharjo	1
21.	SDN Totogan	1
22.	SDN Madigondo Wetan	1

23.	SDN Trayu	1
24.	SDN Suroloyo	1

D. Instrumen dan Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2008:102), instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Jadi alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:136), instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:7-9), ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen yaitu sebagai berikut:

a) Mendefinisikan Konstrak (*Construct Definition*)

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulonprogo. Sedangkan kreativitas guru dalam penelitian ini sebagai kemampuan guru untuk berpikir dan menciptaka ide-ide sebagai upaya pemecahan masalah yang timbul dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

b) Menyidik faktor (*identification of factors*)

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Penting untuk dilakukan

adalah semacam pemeriksaan *mikroskopis* terhadap kontrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah kemampuan guru pendidikan jasmani dalam melihat masalah, kemampuan guru pendidikan jasmani dalam menciptakan ide-ide baru, dan terbuka terhadap hal-hal baru.

c) Menyusun butir instrumen (*items Construction*)

Langkah dalam menyusun butir instrumen berdasarkan faktor menyusun kontrak. Butir instrumen harus merupakan penjabaran dari isi faktor.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	
			Positif	Negatif
Kreativitas guru pendidikan jasmani	1. Kemampuan guru penjas dalam melihat masalah	• Ketersediaan dan kebutuhan sarana prasarana	1,2	-
		• Kondisi sarana dan prasarana	3,6	4,5
	2. Kemampuan guru menciptakan ide-ide	• Ide dalam memodifikasi sarana dan prasarana	7,8,9,10	-
		• Penerapan ide memodifikasi sarana dan prasarana	12	11
		• Sikap dan kemauan guru untuk memecahkan masalah	13,15,18, 19,21	14,16,17, 20
	3. Menerapkan hal-hal baru	• Informasi dan teknologi	22,23,24, 25,26	-
		• Pengetahuan	27	28,29,30

Penskoran yang dipergunakan adalah berdasarkan pada skala *likert*. Menurut Sugiyono (2008:93), skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- a. S = Selalu
- b. SR = Sering
- c. KK = Kadang-kadang
- d. TP = Tidak Pernah

Pembobotan skor dari setiap jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pembobotan skor opsi/jawaban

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuisioner. Angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:128). Sedangkan menurut Sugiyono (2008:142), angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

untuk dijawabnya. Alasan menggunakan angket ini karena terdapat beberapa keuntungan diantaranya :

- a. tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b. dapat dibagi secara serentak pada banyak responden.
- c. dapat dijawab menurut responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden
- d. dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu-malu menjawab
- e. dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Menurut Sugiyono (2008:142-143) kuisisioner atau angket harus memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. isi dan tujuan pertanyaan
- b. bahasa yang digunakan
- c. tipe dan bentuk pertanyaan
- d. pertanyaan tidak mendua
- e. tidak menanyakan yang sudah lupa
- f. pertanyaan tidak menggiring
- g. panjang pertanyaan
- h. urutan pertanyaan
- i. prinsip pengukuran
- j. penampilan fisik angket

E. Uji Coba Instrumen

1. Validitas instrument

Menurut Sugiyono (2008:121), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Jadi validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:22), langkah-langkah dalam uji validitas instrumen sebagai berikut:

- a. Menghitung skor faktor dari butir
- b. Menghitung korelasi momen tangkar antara butir dengan faktor
- c. Mengoreksi korelasi momen tangkar menjadi korelasi bagian total
- d. Menguji signifikansi korelasi bagian total
- e. Menggugurkan butir-butir yang tidak sah

Menurut Sugiyono (2008: 125), untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Instrumen yang sudah

dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

Rumus korelasi yang digunakan untuk menguji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* (Sugiyono 2008: 183) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
 N = cacah subjek uji coba
 $\sum X$ = jumlah x (skor butir)
 $\sum X^2$ = jumlah x^2
 $\sum y$ = jumlah y (skor faktor)
 $\sum y^2$ = jumlah y^2
 $\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

Selanjutnya harga r_{xy} dikonsultasikan dengan r tabel. Jika harga r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir pada item yang dimaksud adalah valid.

Kriteria uji validitas ialah apabila harga r hitung lebih besar atau sama daripada 0,754 maka butir tersebut valid/sahih, sedangkan apabila r hitung lebih kecil daripada 0,754 maka butir tersebut tidak valid/gugur di dalam tabel (Sugiyono,2008:288).

Pada penelitian ini angket penelitian diuji cobakan pada 7 guru pendidikan jasmani yang berbeda yaitu di Kecamatan Kalibawang dengan pengambilan data, kemudian dilakukan uji validitas dengan menggunakan *computer program spss version for windows*. Hasil validitas ditemukan r

hitung lebih besar/ di atas 0,754 jadi butir pertanyaan dalam instrumen tersebut valid atau sah dan dapat digunakan sebagai alat pengambilan data.

Berikut penyajian uji validitas dari variabel penelitian.

Tabel 4: Uji Validitas dari Variabel Penelitian Ujicoba Angket

no butir	r hitung	r tabel	Keterangan
		(7 , 0.05)	
1	0,923	0,754	valid
2	0,997	0,754	valid
3	0,839	0,754	valid
4	0,755	0,754	valid
5	0,844	0,754	valid
6	0,839	0,754	valid
7	0,898	0,754	valid
8	0,928	0,754	valid
9	0,867	0,754	valid
10	0,78	0,754	valid
11	0,644	0,754	gugur
12	0,893	0,754	valid
13	0,929	0,754	valid
14	0,79	0,754	valid
15	0,933	0,754	valid
16	0,88	0,754	valid
17	0,135	0,754	gugur
18	0,838	0,754	valid
19	0,799	0,754	valid
20	0,795	0,754	valid
21	0,736	0,754	gugur
22	0,903	0,754	valid
23	0,929	0,754	valid
24	0,822	0,754	valid
25	0,058	0,754	gugur
26	0,178	0,754	gugur

27	0,289	0,754	gugur
28	0,829	0,754	valid
29	0,953	0,754	valid
30	0,877	0,754	valid
31	0,882	0,754	valid
32	0,933	0,754	valid
33	0,917	0,754	valid
34	0,917	0,754	valid
35	0,877	0,754	valid
36	0,755	0,754	valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa butir pertanyaan yang tidak valid terdapat 6 butir pertanyaan dari semua keseluruhan. Jadi yang digunakan untuk penelitian selanjutnya adalah 30 butir pertanyaan.

2. Reliabilitas Instrumen

Reabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006:178). Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* dengan alasan jawaban yang disetiap butir pertanyaan lebih dari satu pilihan. Uji reliabilitas tersebut menggunakan program SPSS.19 edisi 5. Adapun rumus *Alpha* dari *Cronbach* menurut Suharsimi Arikunto (2006:178), sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_j^2}{Sx^2} \right)$$

keterangan :

k = banyaknya belahan tes

S_j^2 = varians belahan j: j = 1,2,...,k

Sx^2 = varians skor tes

Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD Negeri se-Kecamatan Samigaluh berdasarkan faktor kemampuan guru penjas dalam melihat masalah sebesar 0,693, untuk faktor menciptakan ide-ide diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,703, dan untuk faktor menerapkan hal-hal baru diperoleh nilai *Alpha Cronbach* 0,677.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006), penggunaan teknik *Alpha Cronbach* akan menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien reliabilitas atau *alpha* sebesar 0,6 atau lebih. Jadi berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2008:147).

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Menurut Sugiyono (2008:199), untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah subjek

Sedangkan untuk mengetahui data tiap faktor maka dilakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen maka dibagi menjadi 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Anas Sudijono 2000:16)

Tabel 5. Pengkategorian Instrumen

No.	Interval	Kategori
1.	M+1,5 SD ke atas	Sangat Baik (SB)
2.	M+0,5 SD s.d. M+1,5 SD	Baik (B)
3.	M-0,5 SD s.d M+0,5 SD	Cukup (C)
4.	M-1,5 SD s.d M-0,5 SD	Kurang Baik (KB)
5.	M-1,5 SD ke bawah	Tidak Baik (TB)

Keterangan :
SD = *Standar Deviasi*
M= *Mean* (rerata)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian perlu dideskripsikan dari setiap faktor-faktor dan subjek penelitian yang diteliti. Faktor kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo yaitu menyangkut faktor kemampuan guru penjas olahraga dan kesehatan dalam melihat masalah, kemampuan guru menciptakan ide-ide, dan menerapkan hal-hal baru. Di bawah ini akan dideskripsikan secara keseluruhan ataupun berdasarkan setiap faktor-faktor yang mendasarinya.

1. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor keseluruhan

Hasil dari penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai maksimum sebesar 109 dan nilai minimum 74. Rerata diperoleh nilai sebesar 97,21, sedangkan standar deviasi sebesar 9,44. Data selanjutnya dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya dibagi menjadi lima yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik.

Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategorisasi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Keseluruhan

Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	$X > 98$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$83 < X \leq 98$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$68 < X \leq 83$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$53 < X \leq 68$	Kurang Baik
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 53$	Tidak Baik

Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata = $\frac{1}{2}(120 + 30) = 75$, SD = standar deviasi = $\frac{1}{6} (120 - 30) = 15$.

Mengacu kepada kategorisasi tersebut, maka distribusi kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor keseluruhan berdasarkan tanggapan subjek penelitian dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel tujuh seperti di bawah ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor keseluruhan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 98$	Sangat Baik	13	54%
$83 < X \leq 98$	Baik	9	38%
$68 < X \leq 83$	Cukup	2	8%
$53 < X \leq 68$	Kurang Baik	0	0%
$X \leq 53$	Tidak Baik	0	0%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menunjukkan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor keseluruhan. Sebanyak 13 responden atau 54% memiliki kreativitas sangat baik, sebanyak 9 responden atau 38% memiliki kreativitas baik, sebanyak 2 orang responden atau 8% memiliki kreativitas kategori cukup, sebesar 0% memiliki kreativitas kategori kurang baik dan tidak baik. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru penjas berdasarkan faktor keseluruhan sangat baik yaitu 54%. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 1. Diagram Batang Faktor Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo Faktor Keseluruhan

2. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas dalam Melihat Masalah

Hasil dari penelitian faktor kemampuan guru penjas dalam melihat masalah diperoleh nilai maksimum sebesar 24 dan nilai minimum 10. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 19,88, sedangkan standar deviasi sebesar 3,48. Data selanjutnya dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategoriannya dibagi menjadi lima yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik.

Tabel 8. Penghitungan Normatif Kategorisasi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas dalam Melihat Masalah

Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	$X > 20$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$17 < X \leq 20$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$14 < X \leq 17$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$11 < X \leq 14$	Kurang Baik
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 11$	Tidak Baik

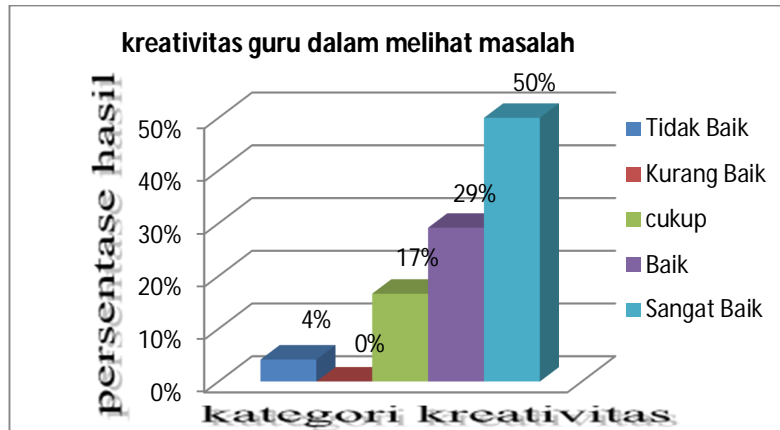
Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata = $\frac{1}{2}(24 + 6) = 15$, SD = standar deviasi = $\frac{1}{6}(24 - 6) = 3$.

Dengan mengacu kepada kategorisasi tersebut, maka distribusi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru penjas dalam melihat masalah berdasarkan tanggapan subjek penelitian dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel sembilan seperti di bawah ini.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru dalam melihat masalah

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 20$	Sangat Baik	12	50%
$17 < X \leq 20$	Baik	7	29%
$14 < X \leq 17$	Cukup	4	17%
$11 < X \leq 14$	Kurang Baik	0	0%
$X \leq 11$	Tidak Baik	1	4%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menunjukkan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru dalam melihat masalah. Sebanyak 12 responden atau 50% memiliki kreativitas sangat baik, sebanyak 7 responden atau 29% memiliki kreativitas baik, sebanyak 4 orang responden atau 17% memiliki kreativitas kategori cukup, sebesar 0% memiliki kreativitas kategori kurang baik dan 1 responden atau 4% memiliki kreativitas tidak baik. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru penjas berdasarkan faktor kemampuan guru melihat masalah sangat baik yaitu 50%. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 2. Diagram batang Faktor Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo Faktor Kemampuan Guru Penjas dalam Melihat Masalah.

3. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Menciptakan Ide

Hasil dari penelitian sarana prasarana sebagai penghambat diperoleh nilai maksimum sebesar 55 dan nilai minimum 22. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 47,79, sedangkan standar deviasi sebesar 7,13. Data selanjutnya dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya di bagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 10. Penghitungan Normatif Kategorisasi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas menciptakan ide

Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	$X > 49$	Sangat baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$41 < X \leq 49$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$34 < X \leq 41$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$26 < X \leq 34$	Kurang baik
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 26$	Tidak baik

Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata = $\frac{1}{2}(60 + 15) = 37,5$, SD = standar deviasi = $\frac{1}{6}(60 - 15) = 7,5$.

Mengacu kepada kategorisasi tersebut, maka distribusi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menciptakan ide berdasarkan tanggapan subjek penelitian dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel sebelas seperti di bawah ini.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menciptakan ide

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 49$	Sangat Baik	14	58%
$41 < X \leq 49$	Baik	7	29%
$34 < X \leq 41$	Cukup	2	8%
$26 < X \leq 34$	Kurang Baik	0	0%
$X \leq 26$	Tidak Baik	1	4%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menunjukkan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menciptakan ide sebanyak 14 responden atau 58% memiliki kreativitas sangat baik, sebanyak 7 responden atau 29% memiliki kreativitas baik, sebanyak 2 orang responden atau 8% memiliki kreativitas kategori cukup, sebesar 0% memiliki kreativitas kategori kurang baik dan 1 responden atau 4% memiliki kreativitas tidak baik. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru penjas berdasarkan faktor kemampuan guru melihat masalah sangat baik yaitu 58%. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 3. Diagram batang Faktor Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo Faktor Kemampuan Guru Penjas dalam Menciptakan Ide

4. Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Menerapkan hal-hal baru

Hasil dari penelitian sarana prasarana sebagai penghambat diperoleh nilai maksimum sebesar 33 dan nilai minimum 13. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 28,8, sedangkan standar deviasi sebesar 4,22. Data selanjutnya dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya dibagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah..

Tabel 12. Penghitungan Normatif Kategorisasi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Menerapkan Hal-hal Baru

Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	$X > 29$	Sangat baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$25 < X \leq 29$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$20 < X \leq 25$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$16 < X \leq 20$	Kurang baik
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 16$	Tidak baik

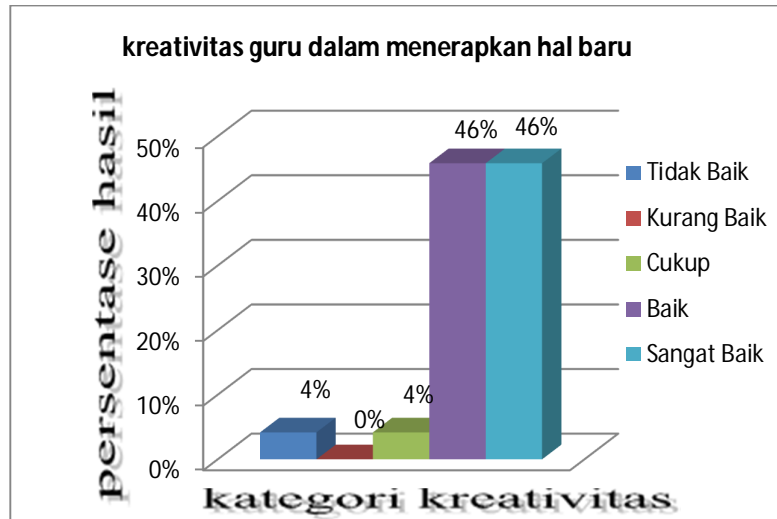
Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata = $\frac{1}{2}(36 + 9) = 22.5$, SD = standar deviasi = $\frac{1}{6}(36 - 9) = 4.5$.

Mengacu kepada kategorisasi tersebut, maka distribusi kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menciptakan ide berdasarkan tanggapan subjek penelitian dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel tiga belas seperti di bawah ini.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Berdasarkan Faktor Kemampuan Guru Penjas Menerapkan Hal-hal Baru

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 29$	Sangat baik	11	46%
$25 < X \leq 29$	Baik	11	46%
$20 < X \leq 25$	Cukup	1	4%
$16 < X \leq 20$	Kurang baik	0	0%
$X \leq 16$	Tidak baik	1	4%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menunjukkan kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana berdasarkan faktor kemampuan guru menerapkan hal-hal baru sebanyak 11 responden atau 46% memiliki kreativitas sangat baik, sebanyak 11 responden atau 46% memiliki kreativitas baik, sebanyak 1 orang responden atau 4% memiliki kreativitas kategori cukup, sebesar 0% memiliki kreativitas kategori kurang baik dan 1 responden atau 4% memiliki kreativitas tidak baik. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru penjas berdasarkan faktor kemampuan guru melihat masalah baik yaitu 46%. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 4. Diagram Batang Faktor kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kulonprogo Faktor Kemampuan Guru Penjas Menerapkan Hal-hal Baru

B. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SD se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulonprogo adalah tergolong sangat baik, dengan perolehan 54%. Hasil tersebut membuktikan bahwa kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana penjas sangat baik, begitu pula dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang lain.

Hasil dari penelitian faktor kemampuan guru penjas dalam melihat masalah tergolong sangat baik dengan perolehan 50%. Kemampuan guru penjas dalam melihat masalah dalam pembelajaran penjas ditentukan oleh bagaimana guru melihat ketersediaan dan kebutuhan sarana prasarana serta

kondisi sarana dan prasarana sebelum dilakukan pembelajaran ataupun pada saat dilakukan proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari penelitian faktor kemampuan guru penjas dalam menciptakan ide tergolong sangat baik yaitu 58%. Kemampuan guru penjas dalam menciptakan ide ditentukan oleh bagaimana guru tersebut memodifikasi sarana dan prasarana, menerapkan ide dalam modifikasi, dan sikap kemauan guru untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran berkenaan dengan sarana dan prasarana agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Sedangkan hasil dari faktor kemampuan guru penjas dalam menerapkan hal baru tergolong sangat baik yaitu 46% dan baik sebesar 46%. Kemampuan guru penjas dalam menerapkan hal-hal baru dipengaruhi oleh informasi dan teknologi yang didapat dan pengetahuan guru penjas tersebut. Sikap mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan sarana dan prasarana pendidikan jasmani menjadi penting agar peserta didik tidak ketinggalan zaman dan kolot. Guru pendidikan jasmani perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, hal ini diperlukan agar pengetahuan yang dimiliki oleh guru meningkat.

Tujuan pendidikan jasmani akan cepat dan tepat tercapai bila guru pendidikan jasmani itu sendiri mampu memahami kondisi sarana dan prasarana pembelajaran penjas yang ada. Ketika guru telah mampu mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar, mampu memodifikasi dan menerapkan serta mau menerima masukan dari berbagai sumber, maka pembelajaran pendidikan jasmani akan terlaksana secara optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo tergolong sangat baik. Hal ini diperoleh dari 24 responden, sebanyak 13 responden atau 54% memiliki kreativitas sangat baik, sebanyak 9 responden atau 38% memiliki kreativitas baik, sebanyak 2 orang responden atau 8% memiliki kreativitas kategori cukup, serta sebesar 0% yang memiliki kreativitas kategori kurang baik atau tidak baik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka implikasi dari penelitian tersebut adalah subjek penelitian yang dalam hal ini adalah kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu memperhatikan faktor-faktor yang meliputi: kemampuan melihat masalah sarana dan prasarana, kemampuan menciptakan ide-ide sebagai upaya memecahkan masalah sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kemampuan melihat masalah dalam hal ini berkenaan dengan sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian ini masih terdapat kelemahan dan keterbatasan antara lain:

1. Dalam penelitian ini didasarkan observasi terhadap guru pendidikan jasmani di daerah lain dimana kondisi sarana dan prasarananya lebih

memadai dibandingkan dengan subjek yang sesungguhnya jadi tingkat kreativitasnya berbeda.

2. Peneliti tidak dapat mengontrol apakah para guru telah mengerti dan memahami ketika mereka diobservasi oleh observer, sehingga guru tidak melakukan proses pembelajaran secara alami atau seperti biasanya.
3. Instrumen dalam penelitian ini tidak menggunakan pengamatan secara langsung.

D. Saran-saran

Berkaitan dengan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan jasmani se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulonprogo maka peneliti mengajukan beberapa saran-saran yaitu:

1. Mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY

Para mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY diharapkan dapat mengetahui dan meningkatkan kreativitas dalam memodifikasi sarana dan prasarana yang ada.

2. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Guru harus mampu melakukan modifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani guna memperlancar proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai secara optimal.

3. Saran kepada lembaga sekolah

Untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Peneliti

Peneliti yang akan melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini sebaiknya memakai instrumen secara komprehensif dan pengumpulan data menggunakan observasi secara langsung sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap dan menggambarkan realita yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aip Syarifuddin. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anas Sudijono. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Astri Nurvidya Mandasari. (2008). *Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Olahraga di SMA N se-Sleman Barat*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Campbell David. (1996). *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Pustaka Kaum Muda.
- Depdikbud. (1983). *Petunjuk Pelaksanaan Pembinaan dan Pengembangan Olahraga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2004). *Pedoman Pengembangan Instrumen dan Penilaian Ranah Psikomotor Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama*.
- Engkos Kosasih. (1994). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Alfabeta.
- E. Mulyasa. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Harsuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini Kajian Para Pakar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartati Sukirman. (2005). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hurlock B. Elizabeth. (1994). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mochamad Djumidar A. Widjaya. (2004). *Mengajar dan Melatih Atletik*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. (2009). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwodarminto. (1994). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Presiden RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Eko Jaya
- , (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: CV Eko Jaya.
- Ratal Wirjasantosa. (1984). *Supervisi Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Seto. (2004). *Kreativitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sodiq A. Kutoro. (1992). *Nilai-nilai Keagamaan dalam Kehidupan Modern*. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan.
- Soepartono. (2000). *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Soekidjo Notoatmojo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Statistika Penelitian*. Jakarta: Andi.
- Utami Munandar. (1990). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- .